

Progression du CP au CM2

(En référence aux repères de progression parus au BO n°1 du 5 janvier 2012)

Compétence du LPC : Sociales et civiques ⇒ Respecter les règles de la vie collective notamment dans les pratiques sportives

Compétence EPS visée : Coopérer et (ou) s’opposer individuellement et collectivement

« Rencontrer un adversaire dans des jeux d’opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu’il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles. »

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Jeux de lutte	Accepter le combat, connaître et respecter les « règles d’or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), connaître et assurer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre).		Amener son adversaire au sol pour l’immobiliser.		
	<p>En tant qu’attaquant : *saisir l’adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l’espace de combat (départ à genoux).</p> <p>En tant que défenseur : *se libérer des saisies ; *reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner.</p> <p>En tant qu’arbitre : *arrêter le combat quand la règle n’est pas respectée ou à la sortie de l’espace de combat.</p>	<p>En tant qu’attaquant : *saisir l’adversaire, le déséquilibrer, le retourner, l’immobiliser et le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes (départ à genoux).</p> <p>En tant que défenseur : *se dégager d’une immobilisation.</p> <p>En tant qu’arbitre : *arrêter le combat quand la règle n’est pas respectée ou à la sortie de l’espace de combat ; *déclarer qui est vainqueur du combat.</p> <p>→ Dans un combat à deux, agir sur l’adversaire au sol pour le contrôler, l’obliger à se retourner sur le dos, et l’immobiliser pendant 3 secondes.</p>	<p>Comme attaquant (départ à genoux) *Approcher, saisir l’adversaire. *Déséquilibrer l’adversaire pour l’amener sur le dos et le maintenir pendant 5 secondes.</p> <p>Comme défenseur (départ à genoux) *Résister pour conserver ou retrouver son équilibre. *Tenter de se dégager d’une immobilisation.</p> <p>Comme arbitre *Connaître, rappeler, faire respecter les règles d’or. *Co-arbitrer avec un adulte.</p>	<p>Comme attaquant (départ au sol ou debout) *Saisir l’adversaire, utiliser sa force et des changements d’appuis pour le déséquilibrer, accompagner sa chute.</p> <p>Comme défenseur (départ au sol ou debout) *Accepter le déséquilibre et la chute. *Retrouver rapidement des appuis pour résister et rester sur le ventre. *Reprendre un instant le rôle d’attaquant. *Anticiper sur l’action de l’attaquant.</p> <p>Comme arbitre *Faire respecter les règles, gérer la durée du combat. *Co-arbitrer avec un autre élève.</p>	<p>Comme attaquant (départ au sol ou debout) *Accepter de se déséquilibrer pour mettre l’adversaire en difficulté. *Gérer ses efforts, changer le rythme de ses actions au cours du combat.</p> <p>Comme défenseur (départ au sol ou debout) *Se dégager le plus rapidement possible. *Utiliser le déséquilibre de l’adversaire pour prendre momentanément le dessus.</p> <p>Comme arbitre *Arbitrer seul, être vigilant au niveau de la sécurité. → Dans un combat, alterner les rôles d’attaquant et de défenseur. En tant qu’attaquant, amener son adversaire au sol et le maintenir immobilisé sur le dos pendant 5 secondes. En tant que défenseur : ne pas se laisser immobiliser, garder une position ventrale.</p>